

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## HERÓIS DA LANÇA LUTAM CONTRA O MAL

**TÍTULO: «Heroes of The Lance»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

NA mística de Krymm uma batalha épica opõe as forças do Bem e do Mal. Oito bravos companheiros entram nas traçoeiras ruínas do templo de *Xak Tsaroth* em busca dos preciosos *Disks of Mishakal*, única forma de pôr fim ao conflito. Monstruosos dragões, mortos-vivos, poderes mágicos e muitos mais terrores esperam os aventureiros. E o caminho está barado pelo velho e negro dragão, *Kisanth*. Encontrar a chave para a destruição de *Kisanth* ou morrer na tentativa, eis as opções abertas para o octeto.

*Heroes of The Lance*, produção da US Gold, é o nome do jogo com a estranha história acima referida. Mistura de aventura, estratégia e arcade, *Heroes of The Lance* baseia-se nos populares jogos de «dragões e masmorras» que os ingleses tanto apreciam. O jogo faz parte de uma série que a US Gold, em conjunto com a SSI (Strategic Simulation Inc.) pretende lançar até 1992.

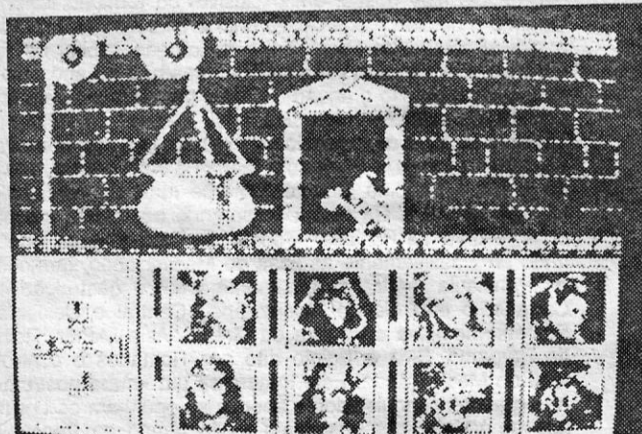
É bom de ver, os heróis da festa (oito de uma só vez) são todos controlados pelo jogador. Chamam-lhes, na mítica terra de *Krymm*, «Os Companheiros da Lança». Personagens diversos com poderes que, todos juntos, formam uma muralha imbatível contra a terrível *Takhisis*, *Rainha das Trevas*.

Com oito personagens para acompanhar, bom será agarrar em folhas de papel e escrever notas enquanto o jogo avança. E um mapa das ruínas de *Xak Tsaroth* será conveniente, ou vai passar-se muito tempo antes de o jogador saber onde está, de onde veio ou para onde deve dirigir-se.

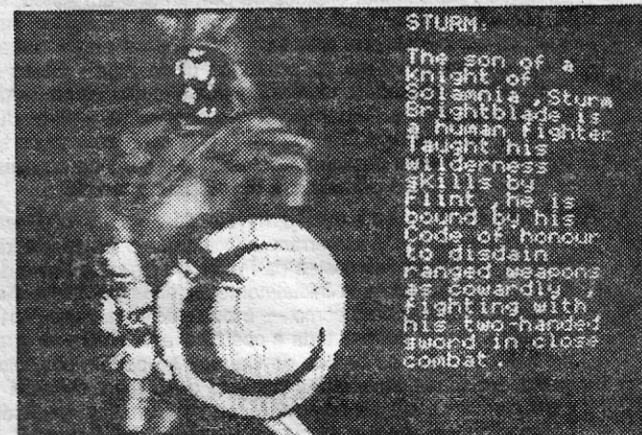
O processo de carregamento do jogo é longo e feito por partes. Mas outra coisa não seria de esperar de um jogo com a dimensão de *Heroes of The Lance*. E, claro, acabada uma sessão do templo há que carregar outra em memória. Perder nesta última significa o retorno à primeira parte, com mais um *load* a revelar-se necessário.



«Heroes of the Lance», uma megaventura com estratégia e arcade no mesmo saco. Oito personagens a controlar, muitos feitiços para usar, mil perigos a enfrentar, algumas folhas de papel para mapas e indicações úteis, duras horas sem dormir, tudo para recuperar os discos de *Mishakal*, única forma de restabelecer a ordem na mítica terra de *Krymm*.



Flint e o caldeirão, ou um herói em apuros. Dois dos companheiros já abandonaram a luta (o RIP, em baixo, quer dizer Rest In Peace). E sem Sturm e a sua espada e as magias de Raistlin, vai ser difícil recuperar os discos de *Mishakal*. No canto inferior esquerdo, as possíveis saídas aparecem indicadas.



Sturm Brightblade, o filho de um cavaleiro de *Solamnia*, é um guerreiro humano que aprendeu as técnicas de combate com Flint. Preso a um código de honra que o leva a olhar com desdém para as armas convencionais, que considera cobardes, usa em combate uma espada especial que segura com as duas mãos. *Strength: 17, Wisdom: 16, Constitution: 16, Charisma: 12, Intelligence: 14, Dexterity: 12, Hit Points: 29, Armour Class: 5*

Apesar da aparente complicação do sistema, *Heroes of The Lance* tem muito em cada bloco para ocupar por muito tempo qualquer jogador ciente das características deste tipo de jogos. Avançar com cautela é a única forma de levar a bom termo o jogo, pelo que passos apressados em busca de uma solução mágica não resultam. A magia está presente, sim, mas na forma de poções e feitiços que há que usar quando o tempo se revelar certo.

Uma vez carregado o jogo e feitas as seleções necessárias, o jogador fica ante um «écran» em que a parte superior é ocupada por uma janela onde a acção se desenrola, enquanto na zona inferior o espaço se divide entre um rectângulo que dá as indicações de saídas possíveis e as carantonhas dos oito heróis. O personagem que surge no canto superior esquerdo desta área é o que está, no momento, sob controlo do jogador.

Carregar na barra de espaços dá acesso a um «menu». Ai, é possível fazer um número quase infinito de coisas. Investigar as características específicas de cada membro do grupo é uma hipótese. Os que sabem usar a magia têm à sua disposição uma série de feitiços. Encantar, adormecer, dar vidas aos mortos, detectar armadilhas, missil mágico, proteger do demónio, evitar o bafo do dragão, sarar feridas mortais, martelo espiritual e detecção de magia são alguns dos segredos no saco dos mágicos de serviço.

No «menu», bem ao estilo das aventuras, outras opções há para o jogador. *Apanha, Larga, Usa, Dá*, e os habituais *SAVE, LOAD* e *RESTORE* além do *EXIT MENU* que dá acesso a outras secções do jogo. A selecção dos personagens também é feita a partir do «menu», embora a morte de um deles (o que está a ser comandado pelo jogador) implique a substituição automática pelo segundo na linha superior da janela de personagens.

Não sabendo bem o que fazer com feitiços, mas capazes de usar uma arma a preceito, há outros elementos do grupo. Por isso mesmo é conveniente saber bem que tarefa destinar a cada pessoa. Só assim a missão terá sucesso.

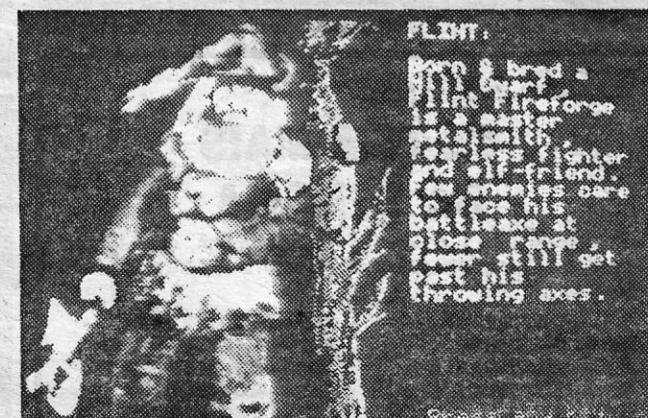
Preto e branco é a oferta total de *Heroes of The Lance*. Mas esse pormenor cedo é esquecido na imensidão de detalhe dos quadros, na aventura latente em cada esquina. E é facto que as lutas encenadas no jogo não são nada de especial, mas a verdade é que *Heroes of The Lance* é tudo menos um jogo de arcade. Não resulta ir de quadro em quadro tentando arranjar uma boa luta. Quando se luta, em *Heroes*, é porque é mesmo necessário e não houve outra hipótese.

*Heroes* é um pouco um jogo de descoberta. Colocada a meta final, explicados os seus pontos-base, o gozo de andar às voltas tentando resolver enigmas é importante. Por isso mesmo «A Capital» fica por aqui na informação. Um só ponto convém lembrar: logo que o jogo carrega há um sistema de códigos sem o qual não é possível jogar *Heroes of The Lance*. Apesar de os mesmos já aqui terem sido publicados graças à colaboração do leitor *Nuno Teixeira*, do *Dafundo*, eis que se volta à carga, com as ilustrações e alguma informação sobre os bonecos. Os códigos, para quem não percebeu, são os indicadores de energia, sabedoria, constituição, carisma, inteligência, desteridade, pontos de ataque e classe de armadura dos oito «Companheiros da Lança». Muitas aventuras...

**GÉNERO: Aventura/estratégia**  
**GRÁFICOS (1-10): 9**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: Obrigatório para apreciadores**



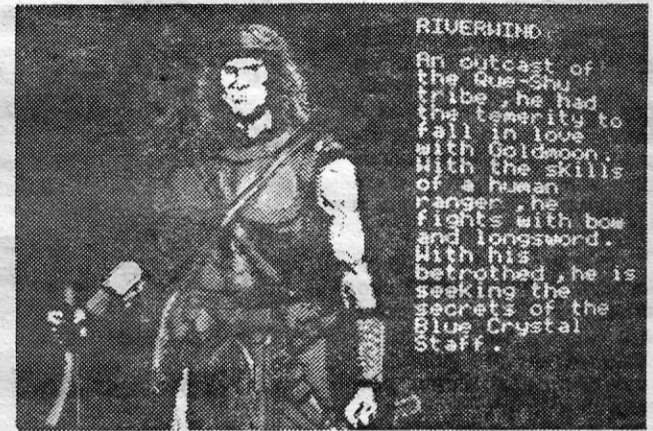
Raistlin, irmão de *Caramon Majero*, tem um talento especial para a magia. O mais jovem mago a passar «O Teste», o que confirmou as suas capacidades psíquicas, Raistlin sofreu no corpo as agruras de tal prova e as marcas ficaram para todo o sempre. Durante a dura prova adquiriu o «*staff of Magius*», um bastão de poder atribuído aos mais poderosos, que usa em combate. *Strength: 10, Wisdom: 14, Constitution: 10, Charisma: 10, Intelligence: 17, Dexterity: 16, Hit Points: 8, Armour Class: 5*



Flint Fireforge, nascido e criado em *Hill Dwarf* (Monte dos Anões), é um mestre ferreiro, terrível lutador e amigo dos duendes. Poucos são os inimigos que apreciam ficar de frente do machado de batalha de Flint, raros são os que escapam aos seus machados de volteio. *Strength: 16, Wisdom: 12, Constitution: 18, Charisma: 13, Intelligence: 7, Dexterity: 10, Hit Points: 42, Armour Class: 6*



Tasslehoff Burrfoot, como bom *Kender* que é, sofre de uma curiosidade insaciável, especialmente no que toca as pertences das outras pessoas. Chamar-lhe ladrão é um insulto mortal, porque Tasslehoff não compreende a razão por que as pessoas ficam aborrecidas quando ele lhes fica com coisas. A arma preferida é o «*Hoopak*». *Strength: 13, Wisdom: 12, Constitution: 14, Charisma: 11, Intelligence: 9, Dexterity: 16, Hit Points: 15, Armour Class: 6*



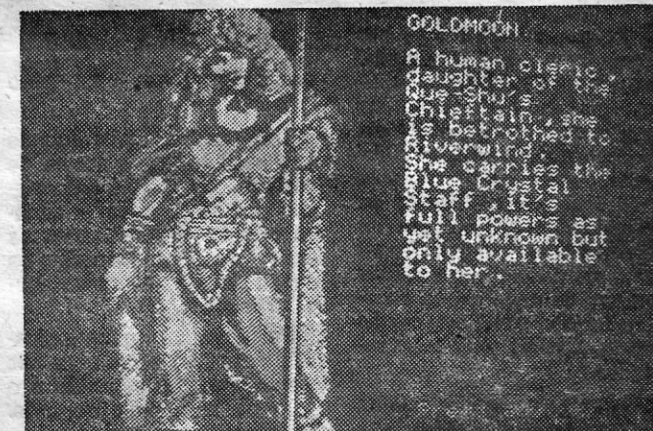
Riverwind, guerreiro expulso da tribo *Que-Shu*, teve a temeridade de se apaixonar por *Goldmoon*. Explorador nato, capacidade que desenvolveu nas suas viagens, Riverwind não deixa para trás o seu arco e a espada. Com a amada, *Goldmoon* tenta descobrir os segredos do «*Blue Crystal Staff*». *Strength: 18/35, Wisdom: 14, Constitution: 13, Charisma: 13, Intelligence: 13, Dexterity: 16, Hit Points: 34, Armour Class: 5*



Tanis, como os amigos o conhecem, chama-se na realidade *Tanthalis* e é meio-duende. Espadachim e arceiro sem rivais, a sua ascendência estranha torna-o um dos mais mortíferos combatentes do Bem. Chefe aclamado dos *Companheiros da Lança*, nunca larga a sua espada e na aljava 20 flechas acompanham um arco invejado por alguns e temido por muitos mais. *Strength: 16, Wisdom: 13, Constitution: 12, Charisma: 15, Intelligence: 12, Dexterity: 16, Hit Points: 35, Armour Class: 4*



*Caramon Majero*, que recebeu educação como guerreiro, ganhou experiência suficiente para se tornar um combatente audaz e perigoso durante as viagens com Flint e Tanis. Carregando atrás de si uma comprida lança e a espada que recebeu nos primeiros tempos, é um dos mais valiosos *Companheiros*. *Strength: 18/63, Wisdom: 10, Constitution: 17, Charisma: 15, Intelligence: 12, Dexterity: 11, Hit Points: 36, Armour Class: 4*



*Goldmoon*, uma religiosa, filha do chefe da tribo *Que-Shu*, está prometida em casamento a *Riverwind*. Ela transporta o Bastão de Cristal Azul («*Blue Crystal Staff*»), objecto de poder cuja verdadeira força ninguém conhece. Só *Goldmoon* tem controlo sobre o bastão. Carrega com ela uma espada. *Strength: 12, Wisdom: 16, Constitution: 12, Charisma: 17, Intelligence: 12, Dexterity: 14, Hit Points: 19, Armour Class: 6*

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## ESCALADA ESPANHOLA É ÁRDUA E INTERESSANTE

Título:

«FREE CLIMBIC»

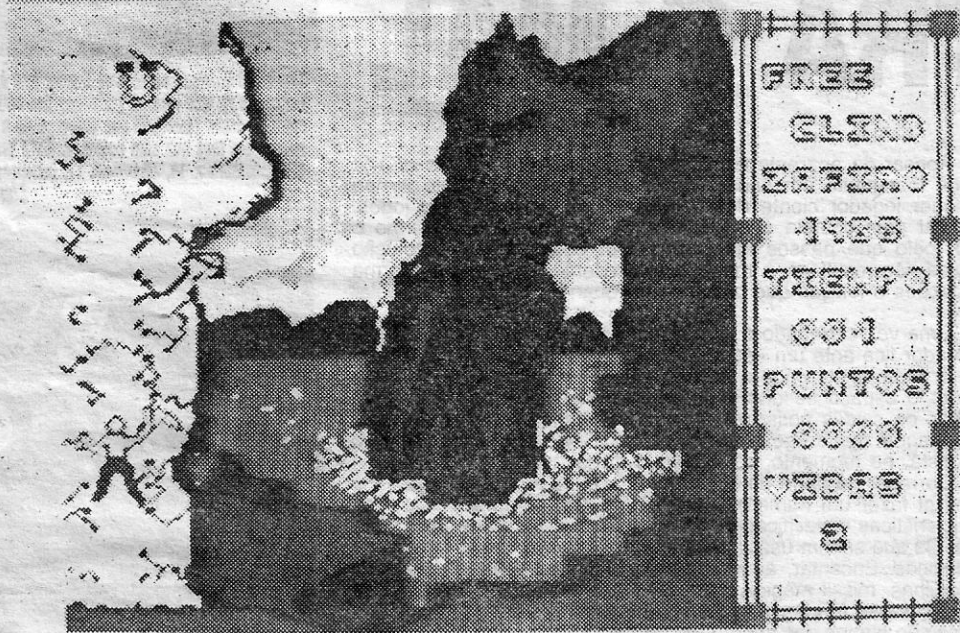
Máquina:

Spectrum

**F**INAL ASSAULT já anda por aí e em breve vai cair para estas bandas, mas enquanto se aguarda a grande escalada dos Alpes, que tal dar uma voltinha nos montes mais próximos, coisa de sabor espanhol e com o título de *Free Climb*?

Com a assinatura de *Jorge Garcia* e a edição da *Zafiro Software*, *Free Climb* é a prova de que desta editora nem só desastre nos são servidos. Com o montanhismo por tema, o jogo proporciona, a quem o carregar em memória (no computador, não tente directamente na sua), algumas horas de diversão tentando escalar as íngremes paredes de uma cadeia montanhosa de «pixels».

Três vidas e um tempo-limite (muito curto) para completar cada subida, eis o (azar) que o jogador tem ao seu dispor. E ajudando ainda mais à festa, o sistema de controlo do montanhista é algo esquisito, criando ainda mais dificuldades nas primeiras voltas.



Escolher bem a posição seguinte, eis algo que é imprescindível fazer em *Free Climb*. Ou o jogador vai encontrar-se em desequilíbrio e despeñar-se rochedo abaixo, cabeça primeiro, para um valente «abraço» ao solo. As zonas mais escuras na parede parecem ser as indicadas. Só que, muitas vezes, só um percurso bem estudado permite chegar perto de um desses pontos com as mãos e os pés nas posições adequadas

para continuar. Falhe e é o trambolhão...

Acabada a primeira secção do jogo, é-lhe dada uma chave que permite aceder ao segundo bloco. E as escaladas continuam até uma terceira parte a que só se chega com um código... revelado no fim do segundo bloco. O sistema espanhol sempre presente.

*Free Climb* é pobre quando de gráficos se fala. Mas sendo mais um jogo de perícia

do que outra coisa, é ponto assente que os interessados no tema não vão olhar muito para a cor e traços do «écran». O importante é aquela figurinha tipo pau de fósforo que teima em subir até ao alto da montanha de «pixels». Aí *Free Climb* cai certo...

GÉNERO: Perícia  
GRÁFICOS (1-10): 6  
DIFICULDADE (1-10): 8  
CONSELHO: A comprar

## PLANOS DA BOMBA EM JOGO DE FRONTEIRA

Título:

«FRONTIERS»

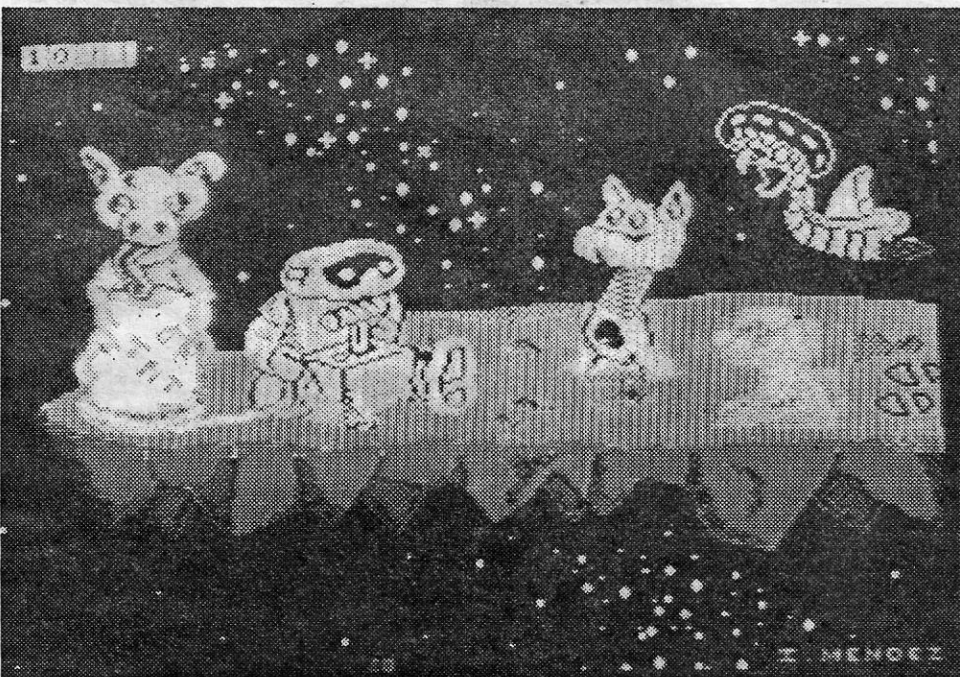
Máquina:

Spectrum

**F**RONTIERS é um jogo de curtas fronteiras, uma edição da *Zafiro Software* (pois é espanhola) com *Oscar Gallego* no código máquina, *Ignacio Mendez* nos gráficos e *Javier Fafula* a colaborar no «desastre». E podia-se ficar por aqui...

Como ele deve andar por aí gente a pensar que fazer com *Frontiers*, eis que aqui se diz que o melhor é jogá-lo e depois arrumar o assunto. Descobrir os planos da bomba, que se encontram no computador central, é a meta de *Frontiers*. Para isso o jogador dispõe de um número finito (finito, isso mesmo) de unidades AS-32, homens de lata que vão, se tudo correr bem, contribuir para salvar Epsilon. Já sabe o que sucede a Epsilon se as coisas não correrem como aqui se prognostica...

Numa paisagem isométrica declaradamente acentuada, a AS-32 perde-se em 1025 labirintos de um verde triste, baço e sempre verde. Monocromia, ora pois. Aqui começam as dúvidas quanto à lon-



gevidade de um jogo como este *Frontiers*.

Tudo se torna pior quando se descobre que a forma de controlo da AS-32 é tudo menos simples. E quem já achava que os jogos isométricos eram difíceis vai arrepelar os cabelos todos quando vir e jogar *Frontiers*.

Por todas as razões indicadas acima se acha aqui nas masmorras que esta não é o jogo do ano. Nem do mês. Nem sequer do minuto.

GÉNERO: Acção  
GRÁFICOS (1-10): 5  
DIFICULDADE (1-10): 9  
CONSELHO: Evitar

### TOP «A CAPITAL»

#### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 1.º — BATMANIA  | 6.º — LED STORM    |
| 2.º — OUT RUN   | 7.º — PARIS-DACAR  |
| 3.º — SKATEBALL | 8.º — BARBARIAN II |
| 4.º — SUPERMAN  | 9.º — ROBOCOP      |
| 5.º — 4 x 4     | 10.º — TECNOCOP    |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

## Jogos de guerra

**P**ROMETIDO e devido, esta semana «Jogos de Guerra» vai debruçar-se inteiramente sobre um jogo que tem provocado muita movimentação entre os leitores. Trata-se de *Legions of Death*, um jogo de estratégia editado em 1986 pela Lothlorien. Para este jogo surgiram aqui, no Poço, duas cartas cheias de informação. E como, apesar de ambas tratarem o mesmo assunto, e em diversos casos haver repetição (como é natural) de dados, achou-se por bem publicar o material destes leitores.

Esta semana cabe ao *Carlos César da Silva Campos*, da Rua Carlos Augusto dos Santos, 35-2.º d.º, Vale da Amoreira, Baixa da Banheira — 2830 Barreiro, a responsabilidade de comandar as operações. Apoiando-o na informação temos as imagens recolhidas por um repórter fotográfico do Poço. Coitado, ainda estão a tentar secar-lhe o equipamento...

No próximo «Jogos de Guerra» — espera-se — vai ser a vez de *Jorge Simão*, de Almada, explicar muito bem como é que se ganham batalhas em *Legions of Death*. Até lá (e mesmo depois), aqui fica a indicação de que o «Strategic Boss» procura desesperadamente as instruções dos jogos *Pegasus Bridge* e *Zulu Wars*. Quem souber de tal coisa pode escrever-lhe para a morada habitual. E todos aqueles que desejarem escrever ao leitor *Nuno Rubim* (autor da longa e interessante carta que abriu esta secção), devem passar a enviar a correspondência para o «Strategic Boss». É que o carteiro da zona do leitor *Nuno Rubim* já se queixou de dores nas costas...

Pronto, estão as mensagens todas em dia. Vejam lá isso das instruções. E leiam o que se segue.

**LEGIONS OF DEATH** — Fundo histórico: Diz a lenda que a cidade de Roma foi fundada por dois gémeos (Rómulo e Remo) que teriam sido alimentados por uma loba. Mais tarde, Rómulo mataria o seu irmão e tornar-se-ia o primeiro rei de uma civilização que dominaria 3/4 do mundo. Mas os factos históricos, se bem que menos poéticos, dão-nos uma imagem muito mais fidedigna da realidade. De facto, foi nos séculos IV e meados do III a. C. que os Etruscos, primeiros



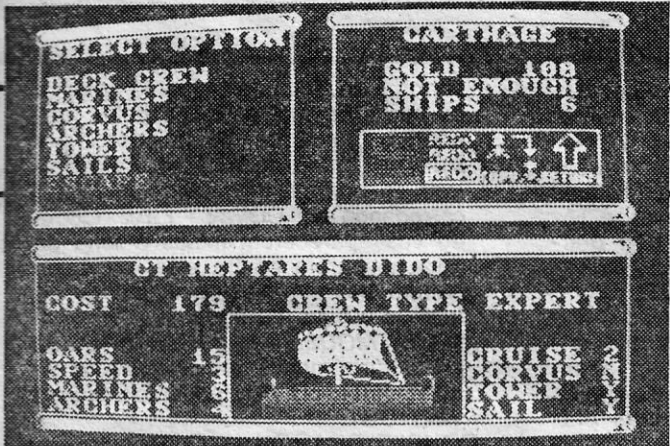
As batalhas navais desenrolam-se no Mediterrâneo Ocidental e parte do Central, ao longo das costas da Península Itálica e Norte de África. Roma domina toda a costa italiana... e agora vai ser possível aprender história enquanto se abalroam alguns barcos de ambas as partes

habitantes de Roma, lutaram, primeiro pela sua sobrevivência, depois pela posse, em exclusivo, do território italiano. Quando a colónia grega de Tarento é finalmente derrotada, a cidade-estado de Roma tinha-se tornado capital de um território que abrangia toda a Itália. Mas os Romanos eram um povo ambicioso e aguerrido. Mais por desejo de glória e riqueza do que por necessidade de defesa, os Romanos iniciam uma política expansionista que irá levar as fronteiras do Império desde a Península Ibérica à Ásia Menor, Norte de África e Próximo Oriente. Durante mais de um século (de 264 a 146 a. C.) Roma empreende três duras campanhas — Guerras Púnicas — contra os Cartagineses, adquirindo progressivamente as ilhas do Mediterrâneo, territórios na Península Ibérica e, finalmente, com a destruição de Cartago, o controlo do Mediterrâneo Central e Ocidental. Posteriormente, a conquista da Grécia, Ásia Menor, Reino de Pérgamo, Síria e Egipto dão aos Romanos o controlo total do Mediterrâneo. Este tornara-se um «mare nostrum». Aos grandes conquistadores apenas se opunham os Lusitanos de Viriato, que resistiram muito tempo na Península Ibérica, ao sul do Douro.

Ora, a acção deste jogo situa-se precisamente no início das Guerras Púnicas, logo após o rompimento do acordo entre Roma e Cartago, que dizia: «Os Romanos não poderão comerciar, nem fundar cidades na Sardenha e em África; só lá poderão aportar para se abastecerem e repararem navios; se forem atirados pela tempestade para essas costas terão de abandoná-las no prazo de cinco dias.» Como é fácil deduzir, possuindo os Cartagineses territórios no Mediterrâneo Central e Ocidental, dominando estas regiões durante os séculos IV e III a. C., impedindo os Romanos de se expandirem nessa direcção. Facto que o desejo de conquista deste povo não poderia tolerar por muito tempo.

**Local da acção** — As batalhas navais de *Legions of Death* desenrolam-se no Mediterrâneo Ocidental e em parte do Central, ao longo das costas da Península Itálica e Norte de África. Cartago controla inicialmente as ilhas da Sardenha, Córsega e Sicília, bem como — é evidente — a zona Norte de África. Roma domina toda a costa italiana. Refira-se que, no início do jogo, os barcos de Cartago só podem ser colocados em zonas controladas por esta civilização. O mapa 1 mostra muito mais claramente todos estes dados: perfil da costa, cidades e locais de posicionamento das frotas.

**Escolha do tipo de jogo** — Esta opção é um dos motivos que transformam *Legions of Death* num jogo fascinante e sempre eterno. Porque permite dezenas de possibilidades diferentes, conduzindo sempre a uma nova aventura. Por mais que se jogue, haverá ainda sempre mais para ser jogado.



A selecção do tipo de barco é decisiva para a vitória final. E em *Legions of Death* ninguém se pode queixar de um menu pouco simpático, a dar poucas hipóteses para construir uma verdadeira arma. Basta ter dinheiro... como em todas as guerras.

Na batalha naval que vai ser travada, o jogador é o comandante de uma das frota em confronto. Há a possibilidade de jogar com um amigo ou contra o computador. Neste caso, o jogador comandará sempre a frota Cartaginesa.

Além disso, a primeira coisa a fazer é indicar o que deve ser obtido pelo comandante para ganhar a batalha. São três os requisitos a preencher:

Ouro (gold): varia entre 0 e 2000; Barcos afundados (ships sunk): varia entre 0 e 16; Portos conquistados (ships tanen): varia entre 0 e 15.

**Compra dos barcos** — Após definir as condições de vitória, o comandante deve comprar os barcos, aparelhá-los e escolher a tripulação. Saliente-se que este é o passo mais decisivo para se levar a nossa frota à vitória, pois cada barco tem as suas características próprias e, se não se conseguir um conjunto adaptado às condições de vitória será correr para nada. (Ver quadro.)

Para comprar barcos escolhe-se a opção *BUY* e prime-se fogo. A lista com os tipos de barcos e suas características gerais surgirá. Depois de seleccionado o navio, ter-se-á acesso a um «menu» que o permitirá equipar em termos de:

- tripulação: escravos, inexperientes, média, perita;
- soldados: número variável;
- arqueiros: número variável;
- coryos: sim ou não;
- torre: sim ou não;
- velas: sim ou não.

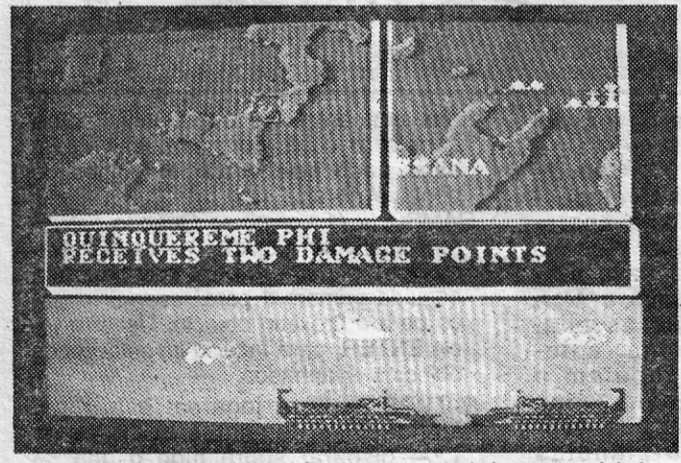
A opção *ESCAPE* + direita levará à possibilidade de comprar outro barco ou repetir a compra anterior -remindo *COPY*. Pode-se comprar tantos barcos quantos o dinheiro o permitir. Em caso de engano a opção *AEDO* apagará o erro. Depois da compra dos barcos e tripulação a opção *RETURN*.

**Colocação dos barcos** — Aparece então um mapa para colocar os barcos dentro dos espaços que nele estão assinalados e que se devem procurar (mapa 1). Esses lugares são os portos de: Carthage; Acragas e Messana, na Sicília; Caralis, na Sardenha; Aleria, na Córsega. A frota romana baseia-se nos portos da costa italiana: Rhegium, Cumae, Ostia.

**Desenvolvimento do jogo** — Colocados os barcos aparece o primeiro bloco de opções no bloco superior direito:

**Orders:** dar ordens a qualquer um dos barcos; **look:** ver mapa, colocação e tipo dos barcos, ouro depositado nas cidades; **go:** mover os barcos a quem se tenha introduzido uma rota e uma velocidade; **swap:** troca de comandantes (só na opção de 2 jogadores). Deve-se escolher a opção *ORDERS*, que dá acesso ao segundo bloco de opções:

**SELECT:** permite escolher um barco; **TAPE:** acesso às opções de *SAVE/LOAD GAME*; **STATUS:** estado actual das duas frota em relação às condições de vitória; **RETURN:** regresso à opção anterior. Uma vez escolhido o barco a mover aparece um terceiro grupo de opções:



Quando tudo o resto falha, há quem opte por abalroar a nau inimiga. Neste caso o quinquereme Phi saiu-se mal e acabou por sofrer dois pontos de danos. Mais algumas aventuras assim e é o fim da orgulhosa esquadra romana

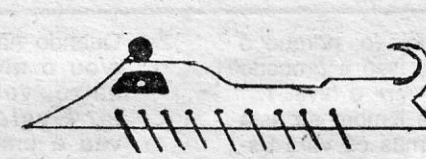
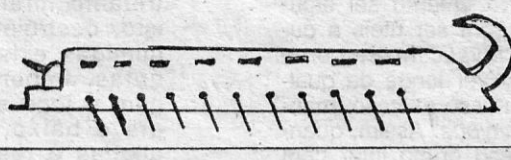
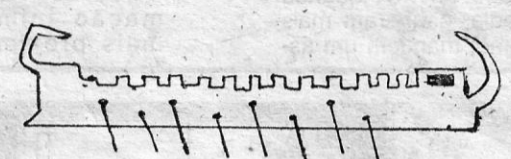
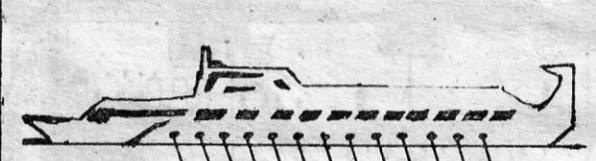

**Switch menu:** troca o presente «menu»; **COURSE:** permite definir a rota de um barco (que é influenciada pelo vento se tiver velas); **SPEED:** permite escolher a velocidade; **RETURN:** regressa às opções anteriores. Se escolher a opção *SWITCH MENU*, aparecem as seguintes hipóteses:

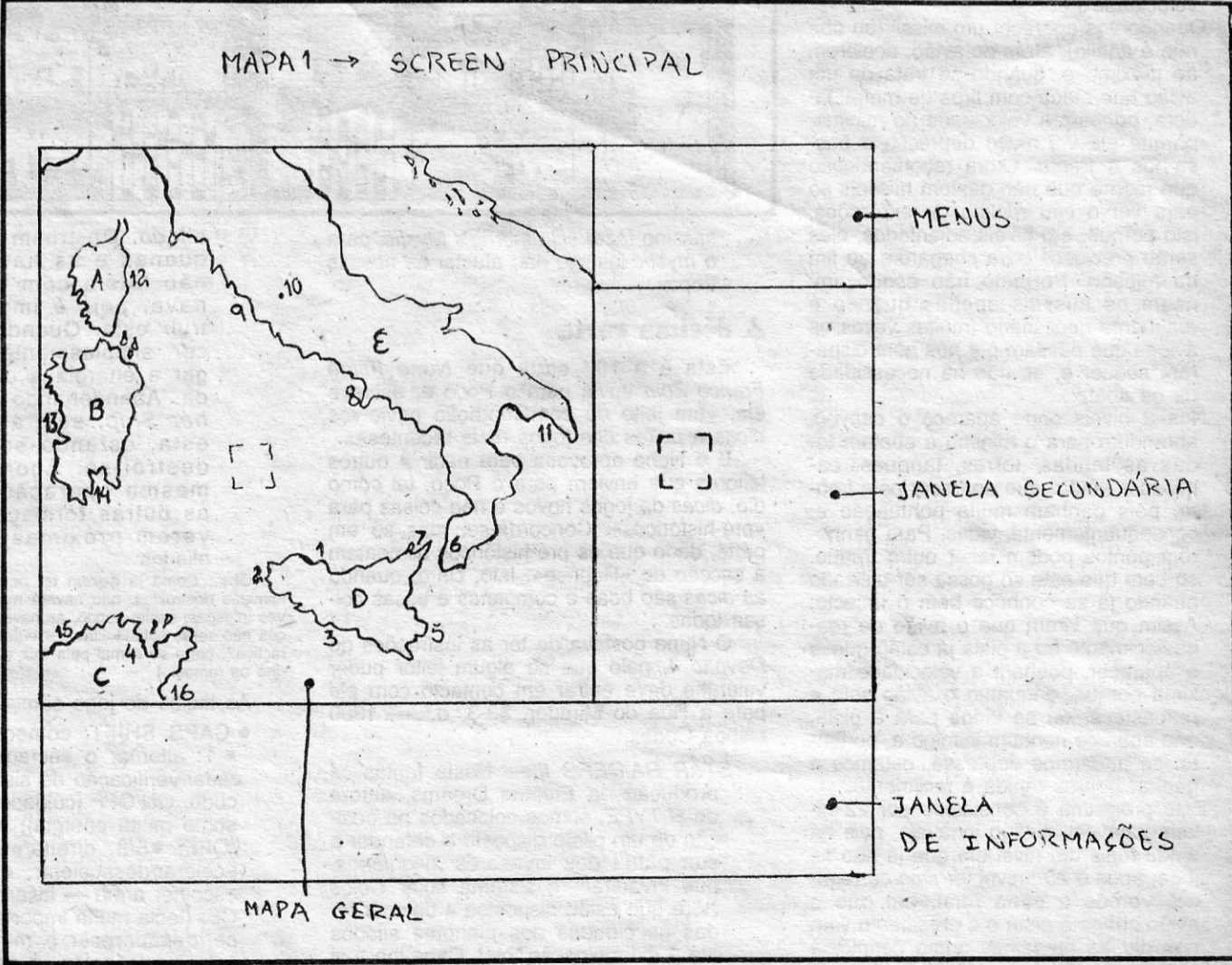
**SWITCH MENU:** regresso às opções do mesmo «menu»; **SAILS:** permite içar ou baixar as velas; **GOLD:** dá acesso a um subgrupo de opções; **RETURN:** regressa ao «menu» anterior. As opções a que se tem acesso após escolher *GOLD* são:

**COLLECT:** através desta opção recolhe-se ouro no porto onde estivermos atracados; **DEPOSIT:** permite depositar o ouro a bordo dos barcos na cidade de Cartago; **REPAIR:** tendo ouro a bordo é possível reparar os barcos em Cartago; **RETURN:** regressa ao «menu» anterior. A escolha de *REPAIR* conduz-nos ao último grupo de opções:

**BUY:** consiste na compra de um novo barco; **REPAIR SHIP:** reparações no barco; **REPAIR SAIL:** reparações na vela; **RETURN:** regressa ao «menu» anterior.

**Considerações finais:** Para se conseguir afundar os barcos inimigos há que abordá-los. Todos os danos infligidos são contabilizados em pontos. Ao atingir o número máximo (que varia de barco para barco), este afundar-se-á. Sempre que existe uma colisão entre dois barcos pergunta-se se se quer acostar para luta corpo-a-corpo *grapple*. Responde-se com YES ou NO. a posição de todos os barcos está assinalado por pontos intermitentes no mapa maior. O mapa menor mostra a área sobre a qual se localiza o quadrado de *LOOK* ou *SELECT*. Os

BIREME 	Custo - 15 Carga - 10 Velocidade - 4 Maninheiros - 3 Arqueiros - 1
TRIREME 	Custo - 33 Carga - 13 Velocidade - 5 Maninheiros - 5 Arqueiros - 2
QUADREME 	Custo - 42 Carga - 23 Velocidade - 5 Maninheiros - 8 Arqueiros - 3
QUINQUEREME 	Custo - 47 Carga - 32 Maninheiros - 10 Arqueiros - 4 Velocidade - 4
CT HEPTARES 	Custo - 70 Carga - 45 gold Velocidade - 3 Maninheiros - 13 Arqueiros - 4



barcos mudam de direcção com ângulos de 45°. Se não for possível executar uma ordem ela não se executará.

Teclas: cima-Q; baixo-A; esquerda-O; direita-P; FIRE-SPACE (redefiníveis).  
• **MENUS:** dão-se todas as ordens necessárias ao desenrolar da acção; • **MAPA GERAL:** mostra a zona onde se desenrola toda a aventura simulação, bem como a posição dos barcos e portos; • **JANELA SECUNDÁRIA:** amplia a zona do mapa grande sobre a qual se encontra a mira; • **JANELA DE INFORMAÇÕES:** dá todos os dados sobre os navios, portos, «status» e mostra as abordagens entre navios.

- A — Córsega; B — Sardenha; C — África; D — Sicília; E — Itália
- 1 — Panormus; 2 — Dregana; 3 — Acragas; 4 — Carthage;  
5 — Syracuse; 6 — Rhegium; 7 — Messana; 8 — Cumae;  
9 — Ostia; 10 — Rome; 11 — Tiaras; 12 — Aleria;  
13 — Comus; 14 — Caralis; 15 — Hippo Regius; 16 — Tharsus.  
(Os números com círculos são os locais de colocação dos barcos da frota cartaginesa.)

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

ELE há alturas em que sabe bem recostar aqui na cadeira do Poço, ouvir o ronronar sereno dos bichos lá em baixo nas masmorras (só quebrado quando um deles consegue passar um novo nível de *Wec Le Mans*) e escolher uma carta de um leitor para abrir a semana.

É de *Joaquim Jorge Cardoso Cabrita* a carta que se transcreve na íntegra ao abrir o «Pokes & Dicas» desta sexta-feira. Fora deste saco caiu algo sobre *Jack The Ripper*, uma aventura, informação que já é velha em relação ao que outros leitores enviaram. Mas a carta do Joaquim Jorge, que também traz dicas, é importante pelas considerações que tece sobre este espaço. Leiam... e meditem. Porque aqui não é possível experimentar todos os pokes.

Esta é a segunda carta que envio aí para as «masmorras» do Poço; isto, apesar de a primeira nunca ter sido publicada, pois já deve estar na cesta seccção. É que depois de se terem passado dois meses após eu a ter enviado, é que apareceu aquela nota intitulada «Por favor», que estabelecia as normas necessárias para que a nossa correspondência fosse publicada no jornal. Tudo porque eu tinha escrito nos dois lados da folha.

Passando a outro assunto, gostava de fazer uma observação à secção «Pokes & Dicas»; é, que, quanto aos pokes, aqueles que aparecem aí publicados, por volta de 10% deles é que funcionam, isto porque alguns são para Multiface, alguns são de versões que nem existem em Portugal e, por último e mais grave, é que alguns são pura e simplesmente inventados por pessoas que não se preocupam com a qualidade, mas apenas com quantidade. Será que vocês aí das masmorras não podiam testar o material a ser publicado, antes de o fazerem? Eu sei que não têm muitos dos jogos para os quais aparecem dicas, mas pelo menos experimentem naqueles que têm, pois já seria uma grande ajuda, e melhoraria com certeza a tão falada qualidade deste espaço.

Quanto às dicas que envio, aí estão elas (provavelmente com dois ou três meses de atraso, que deve ser o tempo médio para a correspondência chegar às mãos do sr. Joaquim Andrade):

**AFTERBURNER** — Teclas: O — esquerda; P — direita; Q — cima; A — baixo; I — FIRE; BREAK SPACE — velocidade (+, -).

Quando vos aparecer um míssil (ou que raio é aquilo), atrás do avião, acelerem ao máximo e, quando se trata de um avião que ataca com tiros de metralhadora, ponham a velocidade no mínimo, porque ele vai muito depressa e passa-nos à frente. Outra recomendação que faço é que não gastem mísseis só para ver o céu repleto de explosões, isto porque, em níveis adiantados, eles serão preciosos para chegarem ao fim da missão. Portanto não esqueçam: usem os mísseis apenas quando é realmente necessário (muitas vezes os aviões que passam por nós nem disparam sequer e, aí, não há necessidade de os abater).

Nos 2 níveis onde aparece o canyon, abrandem para o mínimo e abatam todas as tendas, torres, tanques, camiões e tudo o que aparecer pela frente, pois ganham muita pontuação e, consequentemente, vidas. Para ganharem pontos podem fazer outro truque, se bem que este só possa ser utilizado quando já se conhece bem o trajecto: Assim que virem que o avião de reabastecimento ou a pista já estão quase a aparecer, ponham a velocidade máxima porque, enquanto o avião está a reabastecer ou se dirige para a pista, não aparece nenhum inimigo e, portanto, se andarmos depressa, estamos a ganhar pontos rápida e facilmente. Este programa é constituído por 22 níveis jogáveis, e digo jogáveis, pois há ainda mais um nível em que já não se joga; após o 23.º nível ter sido carregado, vemos a cena final, em que o avião chega à pista e o presidente vem nos dar as medalhas numa cerimónia oficial com direito a público e tudo.

**OPERATION WOLF** — Teclas: redefiníveis. Neste jogo vocês podem jogar qualquer nível que quiserem, bastando: quando entra a primeira parte, o programa pede o bloco 1 (*Shearching Block 1*). Aqui deixam a cassetete avançar até aparecer: *Found Block 1*; mal isto aconteça, parem o gravador e in-

troduzam o bloco desejado, porque o computador não liga a isso e procede como se estivesse a «ler» o nível 1.

**ARKANOID** — (Não me lembro se esta dica já foi publicada, mas cá vai.) Escrevam *PBRain* no quadro de melhores jogadores e, para voltarem onde morreram, carreguem em *BREAK SPACE*.

**DARK SCEPTRE** — Já dei muitas voltas à cabeça com este jogo, mas não o consigo acabar. No entanto sei algumas dicas que podem ser úteis a outros: mandem o *Mystic* fazer *curse enemy*; mas se estiver longe de qualquer elemento do nosso exército, mandem fazer *Curse anyone*. Assim, quando alguém do nosso grupo lutar com um elemento de outro exército, este pode estar contaminado (*cursed*) e então será «canja» derrotá-lo. Mandem os *Fools* e *Heralds* fazer *persuade anyone* ou *persuade enemy*; quando ouvirem uma melodia, ganharam mais um aliado. Por último, mandem um as-

2 — Quando não tiverem mais bombas e/ou o nível de energia estiver baixo, voltem ao *Celos VI Solar System*. Uma vez neste, vão a uma base aliada (pequenos rectângulos brancos) e recarreguem; após isto, vão destruir as restantes bases inimigas, até não existirem mais.

3 — O próximo passo é voltar ao *Celos VI* e salvar os planetas que entretanto foram atacados; fazem isto, destruindo todas as naves inimigas existentes nestes planetas. Importante: não prossigam o jogo se o nível de energia é baixo, voltem às bases aliadas e restabeleçam a energia, depois, voltem ao local aonde estavam a lutar.

4 — Quando tiverem salvo todos os planetas, recarreguem a energia e vão de imediato atacar a formação inimiga que estiver mais próxima de um planeta

ser os EUA. Vital neste jogo é apanhar os barris de fuel deixados pelos helicópteros na água; basta passar por cima deles para recolhê-los. Para destruir os portões, disparem um míssil, carregando em *DOWN + FIRE*. Quando vos aparecerem minas à tona da água disparem contra elas, ou então saltem por cima delas utilizando os troncos a boiar na água.

**MICKEY MOUSE** — No labirinto têm de encontrar o martelo, os pregos e as tábuas, só depois disto poderão sair pelo *WAY OUT*.

**DOUBLE DRAGON** — Quando estiverem perto do inimigo, façam durante algum tempo *FIRE + direcção* para onde estão virados, para agarrar a sua cabeça e dar-lhe joelhadas; dêem-lhe 3 ou, então, após a primeira, façam: *FIRE + direcção* oposta para aonde estão virados, para o levantar no ar e atirá-lo para o chão. Embora seja um golpe bastante elegante, não pode ser aplicado nos chefes dos níveis nem

2º NÍVEL

3º NÍVEL

Algunas dicas

- - usem a 5ª arma
- - usem a 4ª arma
- - usem a 4ª arma (para as bolas) e o escudo

OBJECTOS ÚTEIS

- - podemos dispor para trás e frente
- \* - gira a nossa volta abatendo os inimigos

Cybernoid dispõe para além do seu fazer de mais 5 armas que são as teclas de 1 a 5. A 1ª é a Bomba que destrói tudo por onde passa, a 2ª são as minas que se podem deixar espalhadas pelo «ecran» quando um inimigo lhes toca «bum...»; a 3ª é o escudo e só útil apenas durante alguns segundos, a 4ª são bombas que percorrem o «ecran» durante algum tempo abatendo os inimigos, a 5ª e última é um projectil que vai de encontro aos inimigos, poupando o tempo para apontar.

MAPA DESENHADO POR: HERCULANO S.C.

# CYBERNOID

sassino fazer *kill umbrag's Mystic*, para o *mystic* inimigo não afectar as nossas tropas.

### A décima carta

Esta é a 10.ª carta que *Nuno Filipe Franco Zoio* envia para o Poço e, escreve ele, «em jeito de comemoração envio-vos dicas e pokes dos jogos mais recentes»...

E o Nuno aproveita para pedir a outros leitores que enviem para o Poço, tal como ele, dicas de jogos novos e não coisas para «pré-históricos». Concorda-se, mas só em parte, dado que os pré-históricos alimentam a secção de «Reprise». Isto, claro, quando as dicas são boas e completas e essas coisas todas...

O Nuno gostava de ter as instruções do *Devpac 4*, pelo que se algum leitor puder valer-lhe deve entrar em contacto com ele para a Rua do Mirador, 33-3.º d.º — 1300 Lisboa Codex.

**STAR RAIDERS II** — Nesta fantástica produção da *Electric Dreams*, autora de *R-TYPE*, somos colocados na posição de um piloto disposto a defender a sua pátria dos invasores *zylonianos*, que invadiram o sistema solar *Celos IV*, e que estão dispostos a destruir todas as cidades dos planetas aliados até à exterminação total. Cabe-lhe a si por termo a isto. A minha táctica é a seguinte:

1 — No começo do jogo vão ao *Procyon Solar System*. Já num dos planetas, destruam as bases inimigas com as bombas, verifiquem o radar no topo do «ecran», para ver a localização das bases.

aliado. Destruam as naves pequenas e as naves médias e não lutem com o 3.º tipo de nave, pois é impossível destruir esta. Quando esta aparecer, simplesmente vão recarregar a energia a uma base aliada. Abandonando assim a *Mother Ship*, sem a sua escolta, esta, estando sozinha, auto-destrói-se. Agora repetem a mesma operação, com todas as outras formações que estiverem próximas de planetas aliados.

(Obs.: Como já devem ter notado, com as bases inimigas destruídas, não haverá mais produção de naves inimigas; assim sendo, as naves destruídas por vocês não serão substituídas por outras. Já perceberam a táctica?, corta-se o mal pela raiz e, depois, cortam-se-lhe os ramos...)

As teclas do jogo são:

- CAPS SHIFT: começar/acabar jogo;
- T: alternar o «ecran» superior para radar/verificação de sistemas;
- S: escudo, ON/OFF (cuidado, que este consome muita energia);
- P: pausa ON/OFF;
- 5/8: direita/esquerda;
- 6/7: acelerar/desacelerar;
- 0: FIRE;
- W: escolher arma — lasers/bombas;
- SPACE: (tecla muito importante) faz aparecer/desaparecer o mapa do sistema solar onde estão, é neste mapa que vocês traçam a rota a seguir, usando as teclas 6, 7, 5, 8, e finalmente 0.

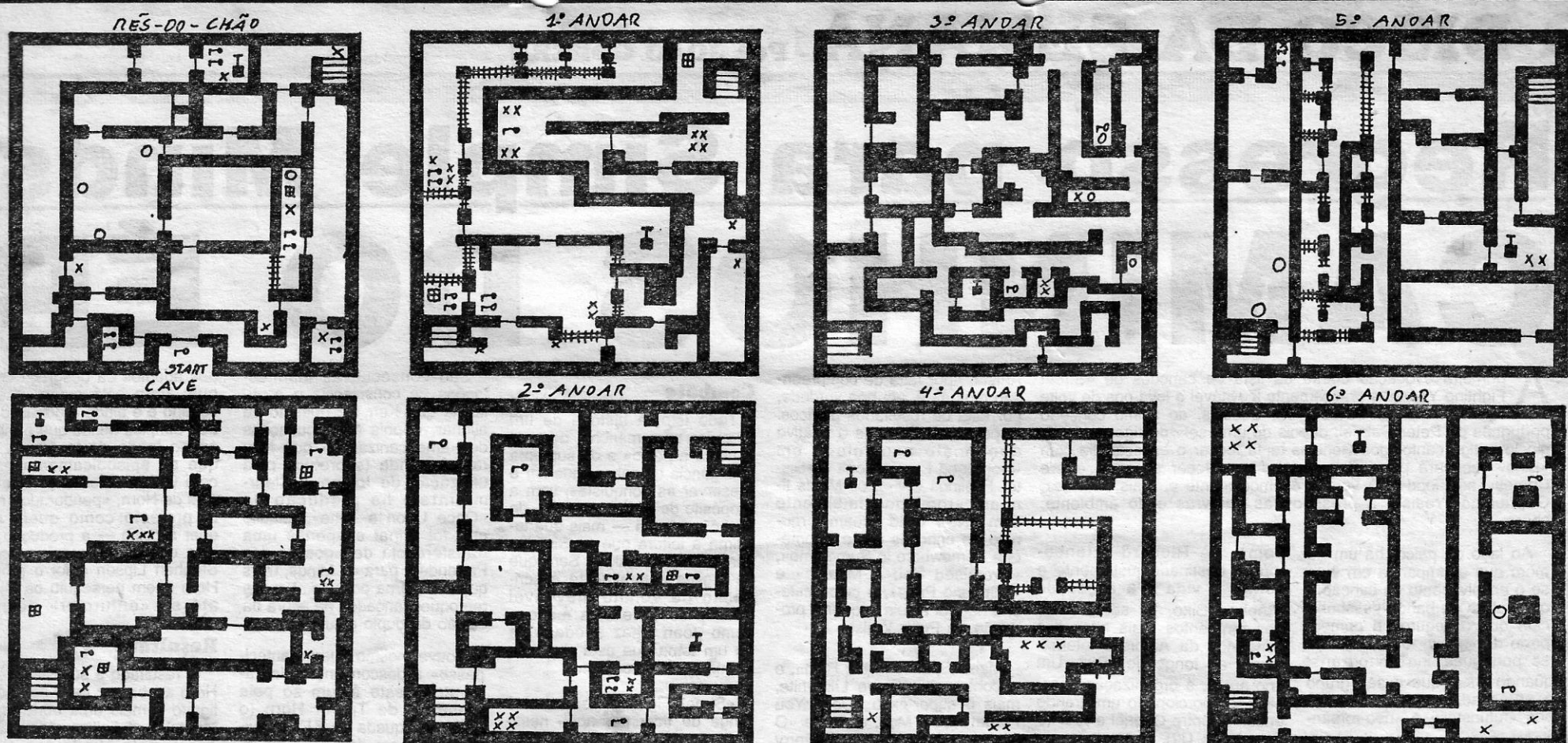
NOTA: Para usar estas teclas, é necessário escolher, no princípio do jogo, o modo *cursor keys*, premindo J.

**007 — LIVE AND LET DIE** — Antes de jogarem a missão propriamente dita, tentem primeiro jogar nos treinos, nos outros locais à volta do mundo, sem

nas mulheres. No último nível, para derrotar o chefe com a metralhadora, estar perto dele e aplicar golpes de pontapé no ar.

**RAMBO III (1.º nível)** — Quando estiverem sobre um objecto (estes são vermelhos), primam K, para apanhá-lo, de seguida primam J para reservar espaço para o próximo objecto. Usem a tecla ENTER, para fazer o inventário dos objectos apanhados.

**R-TYPE** — Para jogarem este jogo, atendam às seguintes prioridades: 1.º — disparar sobre tudo o que se mexa; 2.º — desviar-se dos tiros inimigos, e se possível retribuir na mesma direcção; 3.º — apanhar o armamento extra; este obtém-se destruindo uma espécie de bola com patas que teima em pular para trás e para a frente misturada com os outros mauzões. Destrua-a e apanhe o disco deixado por ela. Para além do normal, existe ainda outro tipo de tiro, disparam-no carregando em FIRE durante algum tempo. A potência deste tiro é determinada pela barra no centro inferior do «ecran», chama-se *beam*. Para disparar larguem a recia FIRE e disparam o tiro. No fim de cada nível aparece o respectivo chefe, este ou é uma nave, um monstro ou outra coisa qualquer, para estes é necessário mais do que «fogo-de-vista», é necessário atacá-los com estratégia, por exemplo, no monstro do 1.º nível, deve, antes de tudo ter consigo uma bola ou um cilindro (lembram-se certamente que estes se obtêm destruindo a bola com patas, e depois recolhendo o disco por ela deixado). Esperam que o monstro maior bai-



## LEGENDA

- - CHAVE  
X - MUNIÇÕES  
☒ - PRIMEIROS SOCORROS

MAPA POR: HERCULANO S.C.

- - DETONADOR  
○ - COMIDA FRIA

## EAGLES NEST

HÁ AINDA JOIAS, VASOS e QUARZOS QUE PODEROS APANHAR DANDO BOA PONTUAÇÃO.

xe a cauda, aproximam-se do corpo do monstro e largam o cilindro ou a bola, que vos serve de escudo (usando a tecla que escolheram para *death*), sobem rapidamente, não se afastando muito para a esquerda, até ficarem frente a frente com a cabeça do monstro maior, a partir daqui não fazem mais nada, pois o escudo, estando colocado naquela posição, irá matar o monstro menor quando ele sair do corpo do maior, destruindo todo o conjunto, e passam ao mais fácil dos níveis, o nível 2. Neste, mantenham-se no canto superior direito e não parem de disparar.

Se alguém conseguiu passar o 8.º nível deste magnífico jogo, escrevam para este espaço a contar como o fez, OK?

**ERNADEZ MUST DIE** — O objectivo principal deste jogo é destruir as bases inimigas. Para se conhecer a posição destas bases é necessário carregar na tecla 1, para aceder ao mapa, neste vê-se a sua posição representada por um pequeno ponto preto a piscar e as bases inimigas, por quadrados vermelhos, também a piscar. Para se destruir estas bases, basta lançar-lhes uma granada, premindo durante algum tempo a tecla de FIRE. Quando encontrar um jipe permaneça em cima dele e dispare, passará a controlá-lo e podem com ele andar mais depressa, disparar tiros e granadas e atropelar soldados inimigos. Quando passar um avião, fique parado, ele lançará um estojo de primeiros socorros por pára-quadras, ao apanhá-lo restaura a energia, mas cuidado porque por vezes o avião lança um soldado pára-quadrista destinado a matá-lo. Matem-no primeiro. Para ganhar pontos, poderá também destruir tanques, soldados, casas, comboios, etc. Tenha cuidado com as minas, são pequenos círculos no chão.

**VELLS & FARGO** — Nesta produção dos nossos vizinhos da Topo Soft, somos colocados no Oeste, mas particularmente controlando e defendendo a carruagem dos terríveis bandidos e índios. Para o fazermos, temos de eliminar os ditos-cujos com o cowboy que se encontra em cima da carruagem. Com as teclas de direita/esquerda, a carruagem acelera e trava, mantendo o cowboy em cima da carruagem na mesma posição. Com as teclas de cima/baixo, movimentamos a carruagem respectivamente para cima e para baixo, mas isto tem uma acção secundária no cowboy no topo da carruagem, fá-lo «rodar», procurando a melhor posição de atingir os bandidos. A tecla FIRE é usada para disparar a espingarda do cowboy mas, quando premida continuamente, faz com que o cowboy se baixe, evitando assim ser atingido e poder cair da carruagem e morrer quando esta passar sobre pe-

dras e buracos; mas esta acção não permite que a carruagem seja movimentada verticalmente. O herói, poderá levantar-se, se o jogador largar a tecla FIRE. É preciso não esquecer que existem dois cowboys, um que eu já mencionei, que está no topo da carruagem, e o outro que guia a carruagem, sendo por isso também importante salvaguardar a vida deste, pois se este perder todas as vidas, a carruagem vai a direito, e não poderá ser controlada, ficando, por isso, o cowboy do topo sujeito aos buracos e pedregulhos.

Ocê deve ter especial cuidado com os bandidos, que se movimentam a cavalo e disparam para os nossos cowboys; os índios, situados atrás das rochas, que fazem pontaria ao cocheiro; as pedras e buracos, que se tocam nas rodas da carruagem, fazem cair de cima dela o cowboy. As vidas dos dois cowboys estão indicadas no canto superior esquerdo e direito do «écran», correspondentes ao cowboy do topo e do cocheiro. Se alguma destas chegar a zero, ou ficam sem defesa armada ou sem controlo sobre a carruagem.

**FOXX FIGHTS BACK** — Controlamos uma raposa, cujo objectivo é apanhar tudo o que seja comestível, como maçãs, bananas, favos de mel, bolotas, etc. A raposa está, no princípio, munida de uma pistola de curto alcance, embora podendo adquirir, com a progressão da missão, outras armas como espingardas, «bazzucas», etc. Estas armas servem para matar tudo o que se oponha no nosso caminho, e que nos impeça de atingir o objectivo do jogo. Quando não pudermos carregar mais comida, voltem à vossa toca (onde começaram o jogo), e entreguem a comida apanhada à raposa que lá se encontra. A vossa energia é restaurada, e devem ir procurar a restante comida que se possa encontrar nesse nível. Quando vos aparecerem inimigos façam o seguinte: a) cães: lutem com eles se tiverem a «bazuca», caso contrário saltem por cima deles; b) galinhas: mal apareçam, matem-nas com o que tiverem, pois estas são muito perigosas. Tenham cuidado com as armadilhas, esquilos, abelhas, e não saltem o lago, porque é impossível fazê-lo.

**TOTAL ECLIPSE** — Uma das chaves (ANKH), para abrir as portas, dentro da pirâmide está no avião, subam para a asa, dirijam-se ao cockpit do piloto e apanhem-na. Se por acaso ainda não notaram, existe uma outra porta para entrar dentro da pirâmide, basta darem uma volta à roda dela para a encontrarem. Escusam de se afastar muito pelo deserto fora... só vão encontrar areia. Dentro da pirâmide, quando encontrarem umas pegadas no chão, sigam-

nas, vão ter uma surpresa. Não se esqueçam de disparar contra as paredes, algumas são falsas. Disparem igualmente contra todos os objectos que encontrarem, alguns são interruptores que fazer aparecer/desaparecer escadas. Para quem ainda não conhece, as teclas deste jogo são:

B — mira ON/OFF; U — dar volta de 180°; S — aumentar/diminuir passo; R — REST (descansar), para recuperar se o coração bater muito depressa (o uso desta tecla implica grande dispêndio de tempo e você tem pouco até ao *Eclipse Total*); I — «menu» (quando neste modo, o jogo está em PAUSE); H — baixar (muito útil para passagens curtas e estreitas); O — andar para a frente; K — recuar; SPACE — para movimentar a mira com as teclas Q, W, O, K; Ø — disparar; P — olhar para cima; L — olhar para baixo; Q — olhar à esquerda; W — olhar à direita; A — esta tecla determina a rapidez das 4 teclas anteriores.

**NOTA:** No «menu» (tecla I), a opção de SAVE/LOAD, permite que se grave em cassette a sua posição actual no jogo; assim, quando descobrir salas novas, grave a sua posição em cassette e quando perder o jogo e voltar a jogar outro pode começar a jogar a partir daquela sala que gravou, escolhendo LOAD, no seu «menu», evitando assim ter de começar o jogo desde o princípio.

**LAST NINJA II** — Tudo começou quando o jogo não entrou bem, ou seja, deu erro depois de entrar. Eu fiz LIST, e na listagem descobri isto: Quando o jogo acabar de entrar, e o BORDER ficar preto, digitem uma por uma as letras que compõem esta frase LOVE SANDRA, não esquecendo de digitar o SPACE no meio das duas palavras. Resultado: vidas infinitas e os guardas não atacam. Com base na listagem, pude também elaborar este carregador, que produz exactamente o mesmo resultado no jogo, desde que seja introduzido tal e qual como eu o apresento.

10 BORDER Ø: PAPER Ø: INK Ø:  
CLEAR 24097: PRINT \$ 1; AT  
1, Ø; "PLAY": LOAD "" CODE:  
GOTO USR 65320: POKE  
23739, 111: POKE 30868, Ø:  
POKE 36578, Ø: LOAD ""  
Após RUN e ENTER, ponha o jogo desde o princípio.

## Míngua de mapas

O Poço anda com fome de mapas bons, algo que se compreende dado que os jogos saídos nos últimos tempos não necessitam, na maior parte, de mapas. Tivemos *Rambo II*, *Last Ninja II* e *Double Dragon* mas fora isso não há muito mais para vos mostrar. Por isso, é tempo de espreitar duas coisas que têm sido solicitadas e que estavam aqui de reserva.

Enviados por *Herculano Silva*, da Avenida dos Plátanos, 8, Rinchoa, Rio de Moura — 2735 Cacém, o mapa de *Eagle's Nest* e o de *Cyberoid* (adivinhem qual?), nos níveis dois e três vão permitir a alguns atrasados acabar estes jogos. E é também assim (e com alguns pokes que o Herculano tirou de revistas espanholas) que se fecha por esta semana.

## GHOST'S AND GOBLINS

30 CLEAR 59999  
40 RESTORE  
50 LET t = 0  
60 LET w = 2  
70 FOR l = 60000 TO 60029  
80 READ a: LET t = t + w \* a  
90 POKE l, a: LET w = w + 1  
100 NEXT l  
110 IF t <> 51329 THEN PRINT  
"Error on Data": BEEP 1,  
Ø: STOP  
120 INK 7: CLEAR 25000: PRINT # 1; AT  
Ø, 2; "Start Ghost and Goblins"

**THANATOS** — POKE 52745, 201 (energia infinita)

**PAPPER BOY** — POKE 50577, 24;

POKE 50578, 2 (vidas)

**ORION** — POKE 37319, 201 (vidas)

**NIGHT GUNNER** — Código de entrada:

520

**JACK THE NIPPER** — POKE 43506,

201 (vidas)

**HIGHWAY ENCOUNTER** — POKE

37829, 40 (sem alguns inimigos);

POKE 40736, 201 (antijogo); POKE

37815, 201 (elimina os bichos)

**GYROSCOPE** — POKE 53992, Ø (vi-

das): POKE 52138, 201 (tempo)

**FROST BYTE** — POKE 36560, 24 (vi-

das): POKE 36561, 2 (vidas); POKE

33805, 24 (*twang* infinito); POKE

33806, 2 (*twang*): POKE 36315, 24

(imune a inimigos); POKE 37113, 24

(imune a caídas); POKE 33673, 200

(supersaltos)

**DRAGON'S LAIR** — POKE 47372, L (n.º

de vidas)

**CRYSTAL CASTLES** — POKE 63733, Ø

**BACK TO SKOOL** — POKE 29952, 201

(sem bronca); POKE 29998, 201 (algu-

mas broncas); POKE 23748, 201 (so-

mar pontos por linha); POKE 30028, Ø

(paralisação geral); POKE 63217, Ø

(super-rápido); POKE 63240, Ø (parali-

zar a gente); POKE 30367, Ø (irmãos

de sangue); POKE 30366, 24

**AGENT X** — POKE 26817, 201

**A DAY IN THE LIVE** — Do POKE 45526

ao POKE 45528, 40044 ao POKE

40046, POKE 44987 ao POKE 44989.

## POKES &amp; DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

## Regresso para Simple Minds CAMINHOS DO ÉPI

A primeira evocação diante da lista de canções de «Street Fighting Years» é praticamente inevitável e leva-nos de volta a uma noite de Outubro em Cascais, ao último concerto português de Peter Gabriel: depois de um «set» de rigor e contágio, o antigo cantor dos Genesis tenta fechar o espectáculo com «Biko» (acabará por voltar sozinho para tocar e cantar «Here Comes The Flood»). A versão é emocionante e, mais uma vez, Gabriel não resiste à pressão das palavras e do ambiente, chora...

Ao lado do palco, há um homem que acompanha em êxtase o envolvimento da canção: é o vocalista da banda desconhecida que assegurou a primeira parte do «show» e que, se lesse português, iria horrorizar-se quando visse que o seu grupo é apressadamente comparado aos «futuristas» e «neo-românticos» que, na época, dominam a moda. O homem chama-se Jim Kerr, o seu conjunto chama-se Simple Minds...

Quase nove anos depois, Kerr parece não resistir à força de uma canção que, sem espanto para ninguém, se transformou numa referência obrigatória, num momento especial para a produção «pop»: foi um dos hinos do concerto do 70.º aniversário de Nelson Mandela, serviu — em nova versão — de lançamento ao filme «Cry Free-

dom», de Richard Attenborough, destinado justamente a contar a vida e a acção de Stephen Biko, foi sempre um dos momentos mais altos dos concertos da Amnistia Internacional ao longo de 1988. Um ano antes, a organização tinha, aliás, proporcionado um grande encontro entre Gabriel e Kerr (e Bono, dos U2), juntando-os na digressão «Conspiracy of Hope». Simplesmente, o peso específico dos Simple Minds já tinha mudado por completo...

Em Cascais, o grupo de Kerr, Michael McNeil e Charles Burchill apresentava ainda fresco o seu terceiro álbum, «Empires and Dance», terceiro fracasso comercial a juntar a «Life in A Day» e a «Real to Real Cacophony». Preparava-se inclusivamente a sua rescisão com a editora que os tinha lançado, a

Artista, «por falta de compreensão mútua» e, em boa verdade, por falta de resultados práticos. Depois disso (e após o relativo anonimato acumulado em «Sons and Fascination» e «Sister Feelings Call»), os Minds tinham «rompido» finalmente com «New Gold Dream», reunião de canções como «Someone Somewhere in Sumertime», «Promised You A Miracle» e «Glittering Prize», a cujo desfecho não foi alheia sequer a produção de Peter Walsh.

Mais «Sparkle in the Rain», o encontro com Steve Lillywhite, mais o super-êxito «Don't You Forget About Me», do filme «O Clube», o tema que Bryan Ferry declinou gravar, mais a «consagração» absoluta de «Once Upon a Time», em que se «acotovelavam» os hinos: «Alive and Kicking», «All the Things She Said», «Sanctify Yourself», «Oh Jugleland» e, acima de todas, «Ghostdancing». Mais: os Minds preparavam-se para a edição de «In the City of Light», provavelmente um dos duplos ao vivo que, ultrapassando modas e manias, mais justiça fez aos seus assinantes...

### Combate

Tudo isto, a história de um percurso sem mancha, de uma «subida a pulso» e da suprema inteligência de saber aguentar e preservar as conquistas, vem a propósito de uma só canção, de que é — assim — mais que legítima a leitura que os Simple Minds fazem: «Biko». Sem que se registre naturalmente a sensação de vômito inevitável quando se ouve uma matrona como Joan Baez apoderar-se de um tema que está cheio de memórias e emoções...

«Street Fighting Years» está longe de ficar por aqui, neste capítulo particular do «combate»: a versão de «Biko» é, aliás, impossível de desligar de ouro dos temas-chaves do LP, «Mandela Day», escrita de «rajada» propositadamente para o concerto dedicado ao líder do ANC. Uma canção de impulso, que mantém e amplia a tónica de combate dominante neste disco, marcado também pelo arranjo do tradicional «Belfast Child» e pela força pletórica de «Street Fighting Years» e «This Is Your Land».

São consecutivas manifestações de consciência e acutilância que Kerr faz questão de alinhar, depois das acusações de «americanização» que fizeram à banda (sobretudo pela utilização de lovine e Clearmountain na produção de «Once Upon a Time», naquilo que foi afinal e apenas uma transferência de «gosto» dos Pretenders para os Minds, mais que natural na ocasião...) e dos remos lançados na altura da edição do duplo álbum ao vivo.

Houve mesmo quem «antecipasse» a desconfiança relativamente a este álbum só pela presença de Trevor Horn (o mago em queda da ZTT, arquitecto de som dos ABC ou de Frankie Goes to Hollywood), presumindo que a ligação só podia ter consequências nefastas para ambas as partes. Afinal de contas, Horn sempre se tinha afirmado pelo culto do artifício, pela insistência no espectáculo sonoro quase sempre desmedido, pela apologia da brincadeira e do contágio frenético — basta lembrar «Slave to The Rhythm», a canção que fez regressar Grace Jones...

Afinal, a história saiu furada

aos adeptos da desgraça contínua: Horn está sumariamente contido e é ainda a genuinidade dos Simple Minds que prevalece ao longo deste álbum, em que só episodicamente parecem vir ao de cima as apetências de Horn, «pendurado» neste projecto como quem não quer a coisa — a produção estava destinada ao seu parceiro Stephen Lipson e foi o próprio Horn quem perseguiu os Minds até se «enturmar» devidamente.

### Resultado

O resultado é só este: Trevor Horn acaba por ter o seu nome ligado a mais uma obra fundamental, a definitiva recolocação dos Simple Minds nos caminhos do épico em que só têm paralelo com o caso dos U2. Por mais que se expliquem os adeptos de uma certa «intelligentsia», não consigo perceber os motivos da recusa pura e simples de uma via que tem garantido actividade, inteligência e capacidade de intervenção à música «pop», sempre que os seus agentes sabem libertar-se do pretenciosismo excessivo e conseguem ultrapassar a tendência natural para uma grand-

## ...E os outros



Nova «coqueluche» para os «tops» de dança: Paula Abdul, ainda à procura de um estilo, já entrou na dança dos milhões

★★ PAULA ABDUL, «Forever Your Girl» (LP, Siren, 1989). Importação Edisom.

Mais um nome para juntar à lista dos que fazem da «dance-music» um bom motivo de sobrevivência: Paula Abdul é uma das novas meninas bonitas das «charts» britânica e norte-americana.

Sem que a sua música se distinga realmente da média das produções para pista, Paula faz questão de mostrar uma voz segura e interessante, quase sempre bem ajudada por arranjos que, pelo menos, ultrapassam a linha da trivialidade habitual. Não há aqui canções que resistam para além do fim do próximo Verão mas, muito francamente, ninguém interessado neste álbum estará muito preocupado com esse facto. A questão põe-se relativamente a este tipo de registos de uma forma radicalmente diferente: o prazer é relativizado, em função da rapidez com que se consome, «mastiga» e deita fora.

Para fazer música de dança que consiga ultrapassar este estatuto de «chewing-gum» é preciso um pouco mais: só gente como Prince ou Madonna consegue juntar ao ritmo o tempero de diferença. Paula Abdul está longe deste estatuto mas, com outra matéria-prima e com outro envolvimento (arranjos e instrumentação), poderá facilmente aspirar a essa galeria. Voz e figura, muito francamente, não lhe faltam...

★★★ LLOYD COLE AND THE COMMOTIONS, «1984-1989» (LP, Polydor, colectânea de 1989). Edição Polygram.

É impossível de acreditar que alguém minimamente aficionado

do melhor «pop» tenha passado os últimos anos sem se cruzar e sem se deliciar com pelo menos uma das 14 canções que, aqui, cumprem a função de assinalar a despedida de Lloyd Cole relativamente ao grupo que o secundou desde o princípio da carreira. Este disco marca encontro com um dos trajectos mais cativadores que a «pop» pode esboçar ao longo de meia década em que pouco ficou por acontecer — a fluência de Lloyd Cole mistura-se com um fulminante trabalho de guitarra, esplendorosa ao longo de praticamente todas as canções.

Para esta colectânea — porque será que umas soam oportunas enquanto outras não passam de redundâncias sem sentido? — Cole faz questão de reunir as canções mais significativas dos seus três álbuns de originais, «Rattlesnakes» (1984), «Easy Pieces» (1985) e «Mains-tream» (1987). O que torna absolutamente insuperável o poder apelativo de uma altíssima percentagem dos momentos desta colecção: «Perfect Skin», «Are You Ready to Be Heartbroken?», «Forest Fire» (em nova mistura), «Brand New Friend», «My Bag» e «Jennifer She Said» são temas de eleição em qualquer altura e fazem parte de uma possível antologia dos eleitos para os anos 80.

Resta saber o que poderá fazer Lloyd Cole a partir daqui, depois de perdida a companhia de um grupo que — como Cascais pôde confirmar em duas ocasiões distintas, sempre desempenhou um papel preponderante no equilíbrio cénico e musical do «front-man». A hipótese de um disco gravado nos Estados Unidos da América parece agora a mais viável e isso representaria,

além do mais, a concretização de um velho sonho de Cole, confessadamente influenciado pelos músicos do Novo Continente... Para já, esta é uma memória que seria pecaminoso ignorar ou desaproveitar. Ainda não é revivismo, já deixou de ser a febre do novo, continua a ser um nome fundamental para a música do nosso contentamento.

★★★ ROGER WATSON & DEBBY McCLATCHY, «Radioland» (LP, Plant Life, 1988). Importação Nébula.

Uma conjugação de esforços que se transforma num dos discos marginais de maior gozo entre os que pude ouvir nos últimos tempos: dois tecnicistas apaixonados pelas respectivas raízes — Roger Watson, britânico, tocador de melodeon (uma concertina em ponto grande ou um acordeão em ponto pequeno) e Debby McClatchy, norte-americana, exímia tocadora de banjo — produzem um álbum em que tudo gira em torno desse «casamento» improvável.

Mesmo quando os temas não são tradicionais adaptados às circunstâncias — e há neste álbum originais de Michael Martin Murphy e Steve Goodman, além de temas da própria Debby McClatchy — aquilo que se joga é a liberdade de discorrer sobre várias canções aqui alinhadas. Nesse aspecto, «Radioland» é um disco exemplar: paradoxalmente, é um álbum que teremos alguma dificuldade em ouvir na rádio portuguesa, cada vez menos «condescendente» com registos que fujam à padronização doentia e ao «bloco central» da produção, esquema que — afinal

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

## COBRANÇAS DIFÍCEIS

SE TEM DIFICULDADE EM RECEBER O QUE LHE DEVEM, NOMEADAMENTE CHEQUES SEM PROVISÃO, LETRAS, FACTURAS, ETC., CONTACTE-NOS. SOMOS UMA EMPRESA JÁ COM CINCO ANOS DE ACTIVIDADE, OPERANDO EM TODO O PAÍS E ESTRANGEIRO. DÃO-SE REFERÊNCIAS

JOVIR, LDA.

CAMPO PEQUENO, 68, 2.º-F — 1000 LISBOA — TELEF. 76 08 02 - 76 94 86 (01)